



Wirtschaftspolitik

Übung 4 - Staatsversagen

- 4.1 Politische Akteure
- 4.2 Eigennutz der Wähler
- 4.3 Eigennutz der Politiker
- 4.4 Eigennutz der Bürokratie
- 4.5 Interessengruppen

Literatur:

Fritsch, M., Marktversagen und Wirtschaftspolitik,
Vahlen Verlag München,
8. Auflage 2011, Kapitel 14,
7. Auflage 2007, Kapitel 14,
6. Auflage 2005, Kapitel 14,
5. Auflage 2003, Kapitel 14.

Zur Vertiefung: Olson, M., Die Logik des kollektiven Handelns, Tübingen 1998, 4. Aufl.,
Seite 42-51 und 130-133.

Zur Vertiefung: Blankart, Charles B., Öffentliche Finanzen in der Demokratie, Vahlen
Verlag München, 4. Auflage 2001.

4.1 Politische Akteure

- In der Regel erfolgt die Bereitstellung öffentlicher Güter durch den Staat.
⇒ Wer bestimmt welche Menge eines öffentlichen Gutes hergestellt wird?

- Die ökonomische Theorie der Politik geht davon aus, dass die Akteure ihren eigenen Nutzen maximieren.
⇒ Keiner der politischen Akteure verfolgt als Ziel die Maximierung der gesamtwirtschaftlichen Wohlfahrt.
- Der tatsächliche Output des Staates ist ungleich dem gesamtwirtschaftlich wünschenswerten Output.
- Nur wenn die vorliegenden Rahmenbedingungen es zufälligerweise ermöglichen, führt die Verfolgung individueller Ziele zu einer (unbeabsichtigten) Steigerung der gesellschaftlichen Wohlfahrt.

4.2 Eigennutz der Wähler

- In einer Demokratie bestimmt der Wille der Wähler das Ausmaß staatlicher Aktivität.
- Bei Wahlen entscheidet sich jeder Wähler für die Alternative, die seinen Eigennutz maximiert.
- In indirekten Demokratien stimmt jeder Wähler für die Partei, deren Parteiprogramm ihm den größten individuellen Nutzen verspricht.
⇒ Profitiert die Mehrheit der Wähler von einer gesamtgesellschaftlich ineffizienten Alternative, so kann diese durchgesetzt werden.
- Um die persönlich „richtige“ Entscheidung treffen zu können, muss der Wähler vollständig informiert sein.
- Im Allgemeinen ist mit einem Informationsdefizit der Wähler zu rechnen, da die Informationsbeschaffung mit Kosten verbunden ist.
- Mit einem hohen Informationsstand der Wähler ist dann zu rechnen, wenn die Wähler massiv von den Auswirkungen einer Entscheidung betroffen sind oder die Informationsbeschaffung nur geringe Kosten verursacht.
- Wähler gehen dann nicht zur Wahl, wenn die (Opportunitäts-)Kosten höher als die erwarteten Erträge sind.

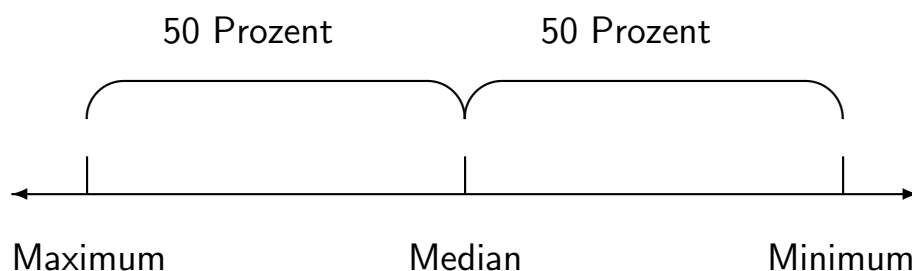
4.3 Eigennutz der Politiker

- Der Eigennutz der Politiker besteht aus den Vorteilen eines öffentlichen Amtes. Um dieses zu erreichen, versuchen sie von möglichst vielen Wählern gewählt zu werden. Politiker sind also **Stimmenmaximierer**.
- Die Absicht die Stimmen zu maximieren führt dazu, dass Politiker versuchen nur Maßnahmen zu ergreifen, die mehr Wählerstimmen einbringen als sie kosten.

Annahmen des Medianwählermodells:

- Wähler entscheiden sich mit ihrer Stimme für das Parteiprogramm, das ihren Präferenzen am nächsten liegt.
- Wähler sind vollständig informiert und gehen wählen.
- Politiker sind Stimmenmaximierer.
- Es existieren zwei Parteien, die die öffentlichen Güter zu identischen konstanten Stückkosten anbieten.

Der **Median** ist die Position, bei der links oder auf dem Medianpunkt selbst mindestens 50 Prozent liegen und gleichzeitig rechts oder auf dem Medianpunkt selbst mindestens 50 Prozent liegen.



Die Vielpartei bietet die Menge V und die Wenigpartei die Menge W des öffentlichen Gutes an. Wer gewinnt die Wahl?

Im Folgenden werden **zwei** Wahlperioden betrachtet:

1. Wahl

- In diesem Beispiel gewinnt die Wenigpartei die Wahl.
 - Vom Maximum bis zum Punkt V entscheiden sich die Wähler für die Vielpartei, vom Punkt W bis zum Minimum für die Wenigpartei.
 - Zwischen den Punkten V und W entscheiden sich die Wähler für die Partei, die ihren Präferenzen am nächsten liegt.
 - * Punkt M liegt auf der Hälfte zwischen V und W .
 - * Vom Punkt V bis zum Punkt M wird die Vielpartei gewählt, vom Punkt M bis zum Punkt W wird die Wenigpartei gewählt.
 - Insgesamt erhält die Vielpartei Stimmen vom Maximum bis zu M , die Rechtspartei Stimmen von M bis zum Minimum.
 - Die Wenigpartei erhält mehr als 50 Prozent der Stimmen und gewinnt die Wahl.

- Der Medianwähler hat für die Wenigpartei gestimmt.
- Die Wenigpartei liegt mit ihrem Wahlprogramm näher an den Präferenzen des Medianwählers als die Vielpartei.

2. Wahl

- Für die nächste Wahl wird die Vielpartei ihre Strategie ändern, sie muss Wähler von der Wenigpartei gewinnen.
- Die Vielpartei ändert ihr Wahlprogramm und orientiert es mehr an den Präferenzen des Medianwählers.
- Grafisch bedeutet dies:
 - Bei dieser Folgewahl gewinnt die Vielpartei die Wahl.
 - Insgesamt erhält die Vielpartei Stimmen vom Maximum bis zu M , die Wenigpartei Stimmen von M bis zum Minimum.
 - Die Vielpartei erhält mehr als 50 Prozent der Stimmen und gewinnt daher die Wahl.
 - Der Medianwähler hat für die Vielpartei gestimmt.
 - Die Vielpartei liegt mit ihrem Wahlprogramm näher an den Präferenzen des Medianwählers.

Ende des Anpassungsprozesses

- Bei zwei Parteien wird die Partei die Wahl gewinnen, die ihr Parteiprogramm an den Präferenzen des Medianwählers ausrichtet:
⇒ Beide Parteien haben identische Parteiprogramme.
- Der Zufall entscheidet, welche Partei die Wahl gewinnt.
- Wenn eine der beiden Parteien die Medianwählerposition verlässt, verliert sie sicher die nächste Wahl.
- Im Fall des Zweiparteiensystems liegt ein sogenanntes Nash-Gleichgewicht vor, wenn die Parteiprogramme beider Parteien den Präferenzen des Medianwählers entsprechen.

Erweiterungen des Grundmodells:

- Im Grundmodell mit zwei Parteien werden einige relevante Faktoren nicht beachtet.
- Die Parteien finanzieren sich teilweise über Spenden und Mitgliedsbeiträge. Entspricht das Parteiprogramm nicht den Präferenzen der Geldgeber, kann es zu Parteiaustritten bzw. einem Ausbleiben der Spenden kommen. Da sich die Parteien also mit ihrem Parteiprogramm auch an dem Willen der Geldgeber orientieren müssen, können die Programme von den Wünschen des Medianwählers abweichen.
- **Loyale Wähler** entscheiden sich innerhalb gewisser Grenzen immer für die gleiche Partei. Für die Parteien sind die loyalen Wähler wichtig, da sie so einen gewissen Gestaltungsfreiraum erhalten.
- **Informationsprobleme** können sowohl die Parteien als auch die Wähler betreffen.
 - Informationsdefizite der Parteien bedeuten, dass die Parteien unvollständig über die Wählerwünsche informiert sind.
 - Informationsdefizite liegen dann bei den Wählern vor, wenn sie keine ausreichende Kenntnis der Parteiprogramme besitzen oder die Wahlversprechen der regierenden Partei nicht ausreichend überprüfen können. Dies kann dazu führen, dass die Parteien ihr Programm an den Interessen der gut informierten Wähler ausrichten.

- **Glaubwürdigkeitsprobleme** treten dann auf, wenn eine Partei ihr Programm zwischen zwei Wahlen zu drastisch ändert. Die Wähler zweifeln in diesem Fall die Glaubwürdigkeit des Programms an.
- Ist der Abstand der Wahlprogramme von der Präferenz eines Wählers sehr groß und unterscheiden sich die Programme nur geringfügig, so spielt dieser kleine Unterschied für den Wähler keine Rolle bei der Wahlentscheidung (**Distanzproblem**).
- Kann eine Partei das öffentliche Gut zu günstigeren Kosten bereitstellen, so wird sie gewählt. Dies führt zu einem Wettbewerb der Parteien bezüglich der Effizienz der Güterbereitstellung.

4.4 Eigennutz der Bürokratie

- Je höher das Budget ist, desto mehr Vorteile kann der Bürokrat realisieren:
 - höheres persönliches Einkommen
 - höheres Prestige
 - größeres Aufgabengebiet
 - mehr Mitarbeiter
 - höheres nicht-pekuniäres Einkommen
 - * Dienstwagen/-reisen
 - * Büroausstattung
- Politiker und Bürokraten befinden sich in der Situation eines **bilateralen Monopols**:
 - Politiker fragen öffentliche Güter nach.
 - Bürokraten bieten öffentliche Güter an.
- Politiker wollen den von den Wählern gewünschten Output zu geringen Kosten bereitstellen.
- Bürokraten wollen ihr Budget maximieren. Dies führt zu **Ineffizienz**:
 - Bürokraten wollen eine höhere Menge öffentlicher Güter anbieten, als gesamtwirtschaftlich wünschenswert ist.
⇒ allokative Ineffizienz
 - Bürokraten wollen Politikern höhere Kosten glaubhaft machen, als tatsächlich anfallen.
⇒ betriebliche Ineffizienz

- Bürokraten sind besser informiert als Politiker und nutzen ihren Informationsvorsprung.
- Bürokraten unterer Ebenen sind besser informiert als Chefbürokraten und nutzen ihren Informationsvorsprung.



- Die marginale Zahlungsbereitschaft (MZB) ist die Nachfragekurve nach dem öffentlichen Gut X .
 - Die Zahlungsbereitschaft der Politiker für X ist identisch mit der Zahlungsbereitschaft der Nachfrager.
 - Nachfrager sind Wähler.
 - ⇒ Stimmengewinne/-verluste
 - Die Fläche unter der Kurve der MZB repräsentiert den Brutto-Nutzen aus dem öffentlichen Gut.

- Die **Grenzkostenkurve** ist die Angebotskurve für das öffentliche Gut X .
 - Die Grenzkosten steigen mit der Menge an.
 - Die Fläche unter der Grenzkostenkurve ergibt die insgesamt anfallenden Kosten.
 - Diese sind aber nur dem Bürokraten bekannt.
- Wünschenswert wäre die Bereitstellung der Menge X^{opt} des öffentlichen Gutes.
 - Die Fläche \overline{ABC} ist die größtmögliche Rente.
 - Der Politiker gewinnt das Maximum an Stimmen.
 - Es gibt keine Verschwendung durch die Bürokratie.
- Der Bürokrat versucht, beim Politiker eine größere Menge als X^{opt} durchzusetzen.
 - Die maximal durchsetzbare Menge ist X^{max} .
 - * In diesem Fall ist der soziale Überschuss Null, da der Wohlfahrtsgewinn \overline{ABC} gleich dem Wohlfahrtsverlust \overline{CDE} bzw. der Brutto-Nutzen $\overline{0BEX^{max}}$ gleich den Gesamtkosten $\overline{0ADX^{max}}$ ist.
 - * Das Budget des Bürokraten ist maximal.

- Der Bürokrat kann alternativ versuchen, dem Politiker eine höher liegende Grenzkostenkurve glaubhaft zu machen.



- In diesem Fall kann der Bürokrat die Gelder in Output und Verschwendung aufteilen.
 - Die budgetmaximierende Menge X^{max} ist nicht realisierbar, da sie bei einer höher liegenden Grenzkostenkurve einen Wohlfahrtsverlust bedeuten würde.
 - Ein Bürokrat, der Gelder verschwendet, wird eine Menge zwischen X^{opt} und X^{max} anstreben, z.Bsp. X^{ver} .
 - In diesem Punkt entspricht der Brutto-Nutzen $\overline{0BIX^{ver}}$ gerade den Gesamtkosten $\overline{0FGX^{ver}}$.
 - Die Verschwendung entspricht der Fläche \overline{AFGH} .

- Wofür sich der Bürokrat entscheidet, hängt von der Präferenz und den Möglichkeiten der Verschwendung ab.
- Politiker wollen budget- bzw. rentenmaximierende Bürokraten verhindern, da dies Wählerstimmen kostet:
 - Kontrolle
 - * Verwaltungsintern durch übergeordnete Behörden
 - * Verwaltungsextern durch Rechnungshöfe
 - Verwaltungsinterne Anreize
 - * Erleichterte Abordnungen bzw. Versetzungen
 - * Vergabe von Positionen auf Probe
 - * Gehaltssteigerung nach Leistungs- statt nach Altersstufen
 - * Gewährung von Leistungszulagen
 - Privatisierung
 - Konkurrenz zwischen Bürokratien

4.5 Interessengruppen

- Es existieren viele denkbare Interessengruppen:
 - Konsumenten, Produzenten
 - Arbeitnehmer, Unternehmer
 - Studenten, Professoren
 - Schüler, Lehrer, Eltern, Schulleitungen
 - Fußballprofis, Fußballtrainer, Manager, Fans etc.
- Interessengruppen versuchen, andere politische Akteure zu beeinflussen.
- Der politische Einfluss hängt auch von der **Organisierbarkeit** ab.
- Einige Interessengruppen schaffen es, eine Organisation aufzubauen, andere Interessengruppen schaffen dies nicht.
- Die Organisierbarkeit einer Interessengruppe hängt von verschiedenen Faktoren ab:
 - Gruppen mit einer kleinen **Mitgliederzahl** werden sich eher organisieren als Gruppen mit einer großen Mitgliederzahl.
 - Eine Gruppe wird sich um so eher organisieren können, je homogener die **Präferenzen** der Gruppenmitglieder sind.
 - Eine Gruppe wird sich eher organisieren, wenn die **Kosten** der zu bildenden Organisation gering sind.

- Große Gruppen haben Probleme bzgl. der Organisation:
 - Die Belohnung für gruppenorientiertes Verhalten ist weniger angemessen.
 - Die wechselseitige Abhängigkeit zwischen Gruppenmitgliedern ist merklich geringer, d.h. der fehlende Beitrag eines Einzelnen wird weniger/nicht wahrgenommen.
 - Große Gruppen kommen ohne eine formale Organisation nicht aus, eine formlose Koordination ist nicht möglich.
 - Je größer die Zahl der Gruppenmitglieder, um so höher sind die Organisationskosten.
- Für Interessengruppen besteht grundsätzlich das Trittbrettfahrerproblem.
- Von einer erfolgreichen Durchsetzung der Interessen profitieren auch Interessenten, die nicht Mitglied der Interessengruppe sind oder keinen signifikanten Beitrag zum Erfolg leisten.
- Beispiele für Kollektivgüter von Interessengruppen:
 - Löhne und Gehälter eines Tarifvertrages durch Gewerkschaften und Arbeitgeberverbände
 - Interessenvertretung der Autofahrer durch den ADAC

- Zur Überwindung des Trittbrettfahrerproblems gibt es mehrere Möglichkeiten:
 - **Zwangsmitgliedschaft** per Gesetz
 - * I.d.R. verboten, da nach Artikel 9 des Grundgesetzes niemand gezwungen werden kann, Mitglied einer Organisation zu werden und umgekehrt niemand daran gehindert werden darf, Mitglied zu werden.
 - * Es existieren einige Ausnahmeregelungen (z.B. Industrie- und Handwerkskammern).
 - **Zusatzangebot eines privaten Gutes**, welches nur organisierte Mitglieder erwerben können.
 - * Rechtsschutz durch Gewerkschaften und Arbeitgeberverbände
 - * Abschleppservice, Zeitschrift (ADAC)
- Die **Durchsetzung von Verbandsinteressen** geschieht auf unterschiedlichen Wegen:
 - Außerparlamentarische Aktivitäten
 - * Bereitstellung von Informationen
 - * Entlastung der öffentlichen Verwaltung
 - * Erzeugung von wirtschaftlichem Druck
 - Mitgliedschaft von Interessenvertretern im Parlament
 - Finanzielle Zuwendungen ökonomischer Institutionen an Parteien, Politiker und Bürokraten